

EmuMovies



PANG SCENARIO

The balloons are coming! But you're not worried - you're the fearless Pang! You'll need to use every inch of your arcade skills to guide the Intrepid adventurer through umpteen countries, shooting balloons as you go. But watch out! Although some creatures are only too willing to help you out, others may give you more than you bargained for!

LOADING

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically; follow on screen instructions.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer; the program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then automatically load and run.

CONTROLS

This is a one or two player game controlled by joystick only. Player two may join the game at any time by pressing fire.

GAMEPLAY

Guide the fearless Pang through a grand total of 17 different countries as he hunts and shoots balloons. These balloons appear in four different sizes. When a balloon is shot it will continually divide itself in half until it reaches its smallest size. When you shoot the smallest balloons they, finally, disappear. After you have destroyed all of the balloons you can move to the next level.

On your travels you will find different objects, such as birds, robots and crabs - but beware, not all of them will help you. For example, some of them may stop you from firing! So be careful out there!

You can also collect the following items:-

HARPOON - Destroys the balloons and any blocks in the way. It will disappear as soon as it touches anything.

DOUBLE HARPOON - Allows you to shoot two wires at the same time.

POWER HARPOON - Will stay on the screen for a few seconds. It destroys balloons and blocks.

VULCAN MISSILE - Will destroy the balloons but not the blocks. You may shoot continuously. If you move underneath the balloons you can shoot them all!

DYNAMITE - Makes all the balloons split into their smallest size.

CLOCK - Stops the balloons moving for a few seconds.

HOURLASS - Slows the balloons down.

STATUS AND SCORING

At the bottom of the screen you will see:

Lives remaining, Score, Object used, High Score, and the name of the City you are visiting.

SCORING

VERY BIG BALLOON	100 POINTS
BIG BALLOON	200 POINTS
SMALL BALLOON	300 POINTS
VERY SMALL BALLOON	400 POINTS

If you continuously shoot the same size balloons you will receive bonus points.

Bonus points are also awarded for remaining time at the end of every level.

HINTS AND TIPS

- * Don't hit the very big balloons together.
- * Choose the best object to use for each level.
- * Find the extra lives in the different levels.
- * Don't kill the crab - It will help you.

PANG

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective, please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

© 1989 Mitchell Corp.

Conversion by Ocean France

Produced by D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

PANG SCENARIO

Les ballons arrivent! Mais cela ne vous inquiète pas, puisque vous êtes l'intrépide Pang! Il vous faudra toute votre habileté pour guider le courageux aventurier à travers de nombreux pays, tirant sur les ballons tout au long du chemin. Mais attention! Bien que certaines créatures ne demandent pas mieux que de vous aider, d'autres vous réservent quelques surprises!

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettre en marche l'ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la disquette dans le lecteur. Le programme se chargera ensuite automatiquement. Suivez les instructions sur l'écran.

AMIGA 500

Placer la disquette dans le lecteur A et mettre l'ordinateur en marche, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

Insérer la disquette système, puis quand l'icône de travail apparaît, insérer la disquette du jeu et le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu est prévu pour un ou deux joueurs se servant uniquement de la manette de jeu.

Le deuxième joueur peut entrer dans le jeu à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton de feu.

DEROULEMENT DU JEU

Guldez l'Intrépide Pang à travers un total de 17 pays, tout en l'aidant à chasser et tirer sur les ballons. Il y a des ballons de quatre tailles différentes. Lorsqu'un ballon est atteint, il se divise à chaque fois en deux jusqu'à ce qu'il arrive à la plus petite taille. Les plus petits ballons, eux, disparaissent lorsqu'ils passent au niveau suivant. Sur votre chemin vous découvrirez divers sujets tels que des oiseaux, des robots et des crabes - mais faites attention, car ils ne vous aideront pas tous. Certains, par exemple, pourraient vous empêcher de tirer. Soyez donc très attentif !

Vous pouvez aussi prendre les objets suivants :

HARPON - Détruit les ballons et autres obstacles. Il disparaît dès qu'il touche quelque chose.

HARPON DOUBLE - Vous permet de tirer deux fois en même temps.

HARPON ELECTRIQUE - Paraît sur l'écran pendant quelques secondes. Détruit les ballons et les obstacles.

MISSILE VULCAN - Détruit les ballons mais pas les obstacles. Vous pouvez tirer sans arrêt. Si vous passez sous les ballons vous pouvez les atteindre tous.

DYNAMITE - Divise tous les ballons en leur plus petite taille.

PENDULE - Arrête le mouvement des ballons pendant quelques secondes.

SABLIER - Ralentit les ballons.

POSITION ET SCORES

En bas de l'écran vous pourrez voir :

Vies restantes, score, sujets utilisés, score, élevé, et le nom de la ville que vous traversez.

ALLOCATION DES POINTS

TRES GROS BALLON	100 points
GROS BALLON	200 points
PETIT BALLON	300 points
TRES PETIT BALLON	400 points

Si vous tirez plusieurs fois à la suite sur des ballons de même taille vous recevrez des points en prime.

Des points sont également donnés en plus s'il vous reste du temps à la fin de chaque niveau.

QUELQUES CONSEILS

- * Ne tirez pas sur plusieurs gros ballons en même temps.
- * Choisissez l'objet convenant le mieux à chaque niveau.
- * Cherchez les vies en plus aux divers niveaux.
- * Ne tuez pas le crabe - Il vous aidera.

PANG

Le code de programme du jeu, sa représentation visuelle et ses graphiques sont la propriété d'Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, entreposés, loués ou diffusés sous aucune forme sans la permission par écrit d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés mondialement.

GENERIQUE

© 1989 Mitchell Corp.
Conversion par Ocean France
Produit par D.C. Ward
©1990 Ocean Software Ltd.

PANG SZENARIO

Die Ballons kommen! Doch Du hast keine Angst - Du bist der furchtlose Pang! Du brauchst Deine ganze Geschicklichkeit und Deinen ganzen Mut, um den Abenteurer durch 17 Landschaften zu führen, wo er die Ballons abwehren muß. Aber Vorsicht! Obwohl einige Wesen Dir gerne helfen, geben Dir andere vielleicht mehr, als Du wolltest!

LADIANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine oder zwei Personen, das mit Joysticks gesteuert wird.

Der zweite Spieler kann sich durch Drücken der Feuertaste jederzeit in das laufende Spiel einschalten.

SPIELABLAUF

Führen Sie den furchtlosen Pang durch nicht weniger als 17 Landschaften, während er die Ballons bekämpft. Diese gibt es in vier unterschiedlichen Größen. Ein Ballon teilt sich bei jedem Treffer in zwei kleinere auf, bis er die kleinste Größe erreicht hat. Diese kleinsten Ballons können Sie mit Ihren Treffern ganz vernichten. Haben Sie alle Ballons zerstört, wechseln Sie in den nächsten Abschnitt. Auf Ihrem Weg werden Sie verschiedene Objekte finden, beispielsweise Vögel, Roboter und Krebse - passen Sie auf: nicht alle helfen Ihnen. Einige können Sie beim Schießen behindern. Darum seien Sie vorsichtig da draußen!

Die folgenden Objekte können Sie mitnehmen:

HARPUNE - Zerstört Ballons und auch Blöcke, die den Weg versperren. Sie verschwindet, wenn Sie von irgendetwas berührt wird.

DOPPEL-HARPUNE - Hiermit schließen Sie zwei Leinen gleichzeitig ab.

POWER-HARPUNE - Sie bleibt einen Augenblick auf dem Bildschirm stehen und zerstört Ballons und Blöcke.

VULKAN-RAKETE - Sie zerstört Ballons, aber keine Blöcke. Dafür hat Sie Dauerfeuer. Wenn Sie unter die Ballons gehen, können Sie sie alle zerstören.

DYNAMIT - Sprengt alle Ballons in die kleinste Größe.

UHR - Hält die Bewegung der Ballons für ein paar Sekunden an.

STUNDENGLAS - Verlangsamt die Ballons

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die verbleibenden Leben, Ihre Punktezah, die mitgeführten Objekte, die bisher höchste Punktezah, und den Namen der Stadt, in der Sie sich gerade befinden.

WERTUNG

SEHR GROßER BALLON	100 Punkte
GROßER BALLON	200 Punkte
KLEINER BALLON	300 Punkte
SEHR KLEINER BALLON	400 Punkte

Wenn Sie mehrere Ballons der gleichen Größe hintereinander zerstören, erhalten Sie Bonus-Punkte. Auch die am Ende des Abschnittes verbleibende Zeit wird mit Bonus-Punkten belohnt.

TIPS UND TRICKS

- * Zerschließen Sie nicht zu viele große Ballons.
- * Wählen Sie für jeden Abschnitt die richtige Waffe aus.
- * Finden Sie die zusätzlichen Leben in den Abschnitten.
- * Lassen Sie den Krebs am Leben - er wird Ihnen helfen.

PANG

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

Danksagungen

© 1989 Mitchell Corp.

Konvertierung Ocean France

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von D.C. Ward

© 1990 Ocean Software Limited